

PONTIFÍCIA UNIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS – CAMPUS BETIM

**GESTÃO DE ROTINAS – ARTEFATOS DO DESIGN THINKING**

**BIANCA MARQUES TEIXEIRA**

**CAIO MACHADO TAUSSIG**

**CARLOS ALBERTO DINIZ JUNIOR**

**DIOGO HENRIQUE AFONSO SILVA**

**ROBERT WILLIAM BATISTA DOS SANTOS SILVA**

**VINICIUS RESENDE DO CARMO**

Betim, 10 de abril de 2022

Bianca Marques Teixeira  
Caio Machado Taussig  
Carlos Alberto Diniz Junior  
Diogo Henrique Afonso Silva  
Robert William Batista dos Santos Silva  
Vinicius Resende do Carmo

**TRABALHO INTERDISCIPLINAR**  
**GESTÃO DE ROTINAS - ARTEFATOS DO DESIGN THINKING**

Trabalho apresentado relaciona ao desenvolvimento inicial do projeto em Aplicações WEB da Instituição Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Campus Betim.  
Área de concentração: Sistemas de Informação  
Orientador: Prof. Leonardo Vilela Cardoso

“A ciência de hoje é a tecnologia de amanhã.”

Edward Teller

## SUMÁRIO

1	PERSONA.....	7
1.1	Dados .....	7
1.2	Objetivos-Chave .....	7
1.3	Objetos e Lugares .....	7
1.4	Como Devemos Tratá-la .....	7
1.5	Nunca Devemos.....	8
2	MAPA CONCEITUAL.....	9
2.1	O que é a ideia? .....	9
2.2	Como funciona?.....	9
2.3	Por que melhora para o cliente? .....	9
2.4	Como pode ser implementado? .....	9
2.5	Quem irá usar isto e quando? .....	9
3	MAPA DE PRIORIZAÇÃO, MAPA STAKEHOLDERS E MURAL DE POSSIBILIDADES.....	10
3.1	Mapa de priorização.....	10
3.2	Mapa Stakeholders.....	10
3.3	Mural de Possibilidades .....	10
4	MATRIZ DE ALINHAMENTO E BRAINWRITNG .....	11
4.1	Matriz de Alinhamento .....	11
4.2	Brainwriting.....	11
5	ENTREVISTA QUALITATIVA .....	12
5.1	A ideia traz retorno financeiro? .....	12
5.2	Isso ajuda a melhorar o mundo tecnologicamente? .....	12
5.3	É atraente para o usuário? .....	12
5.4	Qual a forma de ganho financeiro com a ideia? .....	12
6	HIGHLIGHTS DE PESQUISA.....	13
6.1	O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas .....	13
6.2	Aspectos que importam mais para os participantes.....	13
6.3	Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista .....	13
6.4	Novos tópicos ou questões para explorar no futuro.....	13
7	MAPA DE EMPATIA .....	14
7.1	Qual (s) funcionalidade (s) você acha importante em um aplicativo de rotinas?.....	14

7.2	Como você se vê no dia-a-dia usando-o (motivos)?.....	14
7.3	Quais características (temas, cores, layout) tornariam o app mais atraente para você?	15
7.4	O que acha que deve melhorar com aplicativos já criados?.....	15
7.5	Vantagens de ter esse aplicativo/ experiências positivas que tiveram com algum aplicativo já criado. ....	15
8	ANEXOS.....	17
8.1	Dados sobre os participantes do mapa de empatia .....	17

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Idade.....	17
Gráfico 2 – Gênero.....	17
Gráfico 3 – Ocupacional.....	18
Gráfico 4 – Já ouviu sobre o aplicativo.....	18

## 1 PERSONA

### 1.1 Dados

- **Nome:** Tina
- **Idade:** 20-25 anos
- **Hobby:** Estudar nutrição, escutar música, jogar videogame, jogar vôlei.
- **Trabalho:** Estudar nutrição, nutricionista de academia
- **Personalidade:** criativa, ambiciosa, carismática
- **Sonhos:** Referência na nutrição para pessoas que buscam o físico a saúde física e mental
- **Motivações e esperanças:** Ela que ser um exemplo para as pessoas para que o mundo seja mais proativo e organizado.
- **Medos e dilemas:** não conseguir se organizar na faculdade e desapontar as pessoas que não acreditam nela.
- **Estilos:** Com pouco musculo, morena, alta 1,82, olhos azuis, fone de ouvido, fita de treino verde, roupas pretas.

### 1.2 Objetivos-Chave

Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

- **Objetivo:** Ajudar a organizar a rotina

### 1.3 Objetos e Lugares

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

- **Objetos:** Fone de ouvido, livro, bola de vôlei
- **Lugares que mais frequenta:** biblioteca, escola, quadra, academia, shows

### 1.4 Como Devemos Tratá-la

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

- **Como gosta de ser tratada:** conversas espontâneas e aleatórias, respeito e lealdade

### 1.5 Nunca Devemos

O que nunca devemos fazer em relação a essa pessoa? Que tipo de atitude ela não suporta? O que deixa essa pessoa furiosa?

- **Coisas que não gosta:** pessoas não comprometidas, mentirosas e amizade passageiras e não gosta de tomate.



## **2 MAPA CONCEITUAL**

### **2.1 O que é a ideia?**

Aplicação para auxiliar na organização das rotinas das pessoas.

- Agenda;
- Alarmes;
- Lembretes;
- Cronograma;
- Bloco de Notas.

### **2.2 Como funciona?**

Tutorial, principal informação do dia, com abas informativas, dia de hoje no centro, mensagens motivacionais.

### **2.3 Por que melhora para o cliente?**

Porque auxilia o usuário a gerir suas rotinas com dicas e informações.

### **2.4 Como pode ser implementado?**

Usar as linguagens de programação, por meio do processo scrum.

### **2.5 Quem irá usar isto e quando?**

Jovens entre 14 a 35 anos. A qualquer momento durante o dia.

### 3 MAPA DE PRIORIZAÇÃO, MAPA STAKEHOLDERS E MURAL DE POSSIBILIDADES

#### 3.1 Mapa de priorização

##### Objetivos estratégicos

- Lembretes para eventos; (1º)
- Calendário interativo; (2º)
- Bloco de notas de fácil acesso; (3º)
- Cronograma de estudos, treinos, alimentação e o trabalho; (4º)

#### 3.2 Mapa Stakeholders

**Influenciador:** Caio e Carlos

**Importante:** Bianca e Diogo

**Fundamental:** Robert e Vinicius

#### 3.3 Mural de Possibilidades

**Aplicativo de rotina**

**X**

**Calendário com lembretes e notas**

## **4 MATRIZ DE ALINHAMENTO E BRAINWRITNG**

### **4.1 Matriz de Alinhamento**

#### **Certezas**

- Uso do HTML, CSS e Java Script

#### **Dúvidas**

- Como vamos fazer em HTML
- Prazo suficiente para o aplicativo
- Escolha das pessoas para entrevista

#### **Suposições**

- Site com mobile (protótipo)

### **4.2 Brainwriting**

**Ideia 1:** Calendário com bloco de notas;

**Ideia 2:** Por meio do site WEB;

**Ideia 3:** Com lembretes;

**Ideia 4:** Lembretes com alarme;

**Ideia 5:** Cronogramas;

**Ideia 6:** Sendo mobile.

## **5 ENTREVISTA QUALITATIVA**

### **5.1 A ideia traz retorno financeiro?**

As propagandas na tela e a quantidade de instalação. (não necessariamente bom).

### **5.2 Isso ajuda a melhorar o mundo tecnologicamente?**

Sim, ajudaria. Uma rotina gera um trabalho, um estudo, um sono..., ou seja, influencia indiretamente na tecnologia.

### **5.3 É atraente para o usuário?**

Sim, porque facilitaria no lembrete (relacionado a rotina), a gerir o horário, etc.

### **5.4 Qual a forma de ganho financeiro com a ideia?**

Anúncios, Patrocínios e planos adicionais.

## **6 HIGHLIGHTS DE PESQUISA**

### **6.1 O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas**

O que mais surpreendeu foram as dicas relacionadas de como ganhar dinheiro com aplicativo, como os patrocínios relacionados a cada área específica ao estilo da persona.

### **6.2 Aspectos que importam mais para os participantes**

Funcionalidade e praticidade

### **6.3 Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista**

Falta de conhecimento relacionado ao tema

### **6.4 Novos tópicos ou questões para explorar no futuro**

Uma loja física, interação online com o usuário.

## **7 MAPA DE EMPATIA**

### **7.1 Qual (s) funcionalidade (s) você acha importante em um aplicativo de rotinas?**

- Alarme para compromisso.
- Lembrar dos compromissos do futuro.
- Objetividade e intuitivo
- Agenda de tarefas e notificações.
- Lembrete de algo importante
- Objetividade, marcadores para dar ok,
- Rotinas
- Sistema de metas e desenvolvimento em constância
- Cronometragem de tarefas, por exemplo, para demarcar o tempo de estudo/trabalho e tempo de descanso
- Organizar o dia a dia
- Despertador e temporizador
- Não uso, por isso não tenho conhecimento

### **7.2 Como você se vê no dia-a-dia usando-o (motivos)?**

- Nunca precisei de usar.
- Usar para consultas médicas.
- Para organizar tarefas
- Muitas vezes deixo as coisas importantes para a última hora ele poderia me ajudar a consertar esse meu defeito.
- Gerenciando minha rotina e otimizando tempo
- Para afazeres
- Sem tempo
- Reorganizar minhas atividades no dia a dia
- Limpar a casa e ao mesmo tempo estudar é um pouco cansativo, por isso geralmente trabalho cronometrando meu tempo fazendo essas tarefas para então reveza-las
- Seria corrido então deveria ser prático
- Não vejo kkkkk

### **7.3 Quais características (temas, cores, layout) tornariam o app mais atraente para você?**

- Cores frias.
- Tema geométricos, Cores claras.
- Características leves
- Layout intuitivo, sem muito texto e cores pastéis (no mais uma palheta de tons
- Pastéis, puxado para tons mais frios)
- Talvez cores pastéis
- Modo Noturno
- Cor laranja deixa calmo

### **7.4 O que acha que deve melhorar com aplicativos já criados?**

- Às vezes diminuir a quantidade de funções seria bom e então focar bem na aplicação de uma específica função
- NAO TER ANÚNCIOS.
- A praticidade
- Nunca usei esse aplicativo.
- Nunca usei.
- Não sei
- Gratuidade na experiência completa
- Tudo
- A notificação só sair depois que for concluída
- A praticidade.
- Objetividade e facilidade em aprender a usa-lo
- Objetividade e facilidade para criar novas tarefas

### **7.5 Vantagens de ter esse aplicativo/ experiências positivas que tiveram com algum aplicativo já criado.**

- Adequado para gestar tempo, especialmente quando se é uma pessoa que se distrai fácil
- Organizar a vida de alguém
- Conseguir organizar uma rotina e fazer tudo que é necessário do dia a dia
- Para ajudar a não faltar nos compromissos.
- Ajuda a se organizar.
- Nunca usei

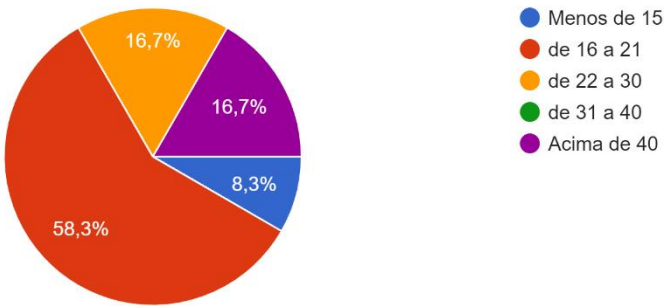
- Glorify (aplicativo de devocionais bíblicos com metas diárias e estágios e bônus são liberados de acordo com o que você vai avançando durante o período de devocional). Me ajuda a manter constância na leitura diária.
- Se a pessoa não tem disciplina, não adianta um app de rotina! Disciplina é tudo nessa vida!
- Rotina mais produtiva
- Controlar a minha rotina desorganizada para sobrar um tempinho só pra eu descansar.
- Modo noturno e praticidade
- Praticidade no dia a dia



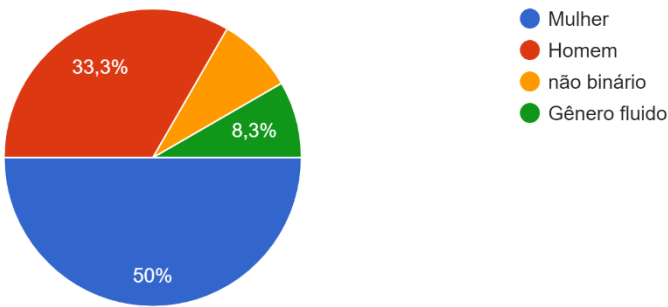
8 ANEXOS


8.1 Dados sobre os participantes do mapa de empatia

👉 Qual a sua idade:  
12 respostas

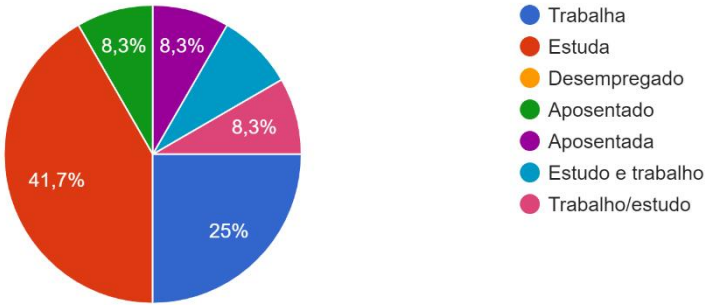


👤 Gênero:  
12 respostas



 O que faz da vida:

12 respostas



 Você já ouviu outras pessoas falarem desse tipo de aplicativo?

12 respostas

